



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Grafis

Desain grafis adalah sarana penyampaian pesan atau gagasan yang disampaikan berupa komunikasi visual yang ditujukan kepada target *audience*. Penyampaian pesan ini juga didukung dengan pembuatan, pengaturan serta penempatan elemen visual yang digunakan (Landa, 2011).

2.1.1. Prinsip Desain

Dalam Landa (2011) mengatakan bahwa dalam merancang sebuah desain, seorang desainer harus mempertimbangkan konsep dan juga melakukan prinsip dalam desain yang akan diimplementasikan dengan tujuan mendapatkan hasil karya desain yang direncanakan.

2.1.1.1. Keseimbangan (*Balanced*)

Menurut Landa (2011), keseimbangan merupakan salah satu bagian dalam prinsip desain yang dapat menimbulkan stabilitas yang tercipta oleh elemen desain serta dapat mempengaruhi desain yang dihasilkan. Keseimbangan dalam merancang sebuah desain dapat mempengaruhi ciri khas dan karakter dari desain yang dibuat.

Oleh sebab itu keseimbangan terdiri atas dua jenis yaitu keseimbangan simetris dan juga keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris umumnya digunakan untuk karakter desain berbasis formal.

Simetris dalam hal ini berarti bahwa desain memiliki visual elemen-elemen dalam komposisi yang stabil dan seimbang.

Kesembingan Asimetris berlawanan dengan keseimbangan simetris. Pada keseimbangan asimetris desain dapat dirancang dengan lebih bebas, bervariasi tanpa adanya batasan dan juga aturan garis dan juga tidak dengan gaya yang formal. Dengan begitu desain yang dirancang dapat memiliki karakter yang tidak kaku.

2.1.1.2. Tekanan (*Emphasis*)

Tekanan merupakan bagian dalam penyampaian pesan yang ingin ditunjukkan kepada para audience. Tekanan dapat diterapkan dengan berbagai cara melalui permainan ukuran, kontras dan juga penempatan dalam visual desain. Selain itu diperlukan juga konten yang akan ditonjolkan agar pesan dapat tersampaikan (Landa, 2011).

2.1.1.3. Irama (*Rhythm*)

Menurut Landa (2011), menyatakan bahwa irama merupakan prinsip desain yang memiliki peran penting dalam merancang sebuah desain. Dalam perancangan desain tentu dibutuhkannya irama sebagai karakter desain itu sendiri. Irama juga menentukan identitas dalam desain yang dibuat.

Suatu desain yang dirancang menggunakan repetisi yang didukung dengan elemen-elemen desain akan menghasilkan suatu Irama. Hal ini dapat membuat desain menjadi lebih menarik dan sulit untuk ditebak.

Selain itu irama juga mempengaruhi persepsi seseorang dalam menerima pesan yang disampaikan dari desain yang dibuat (hlm. 193).

2.1.1.4. Kesatuan (*Unity*)

Dalam Landa (2011), berpendapat bahwa seorang desainer perlu memahami mengenai penempatan elemen-elemen visual secara teratur. Dalam sebuah desain, kesatuan merupakan hal yang harus diperhatikan oleh para desainer. Kesatuan visual yang dicapai tentunya dapat memaksimalkan penyampaian visual komunikasi dan juga membuat desain menjadi lebih menarik (hlm.212).

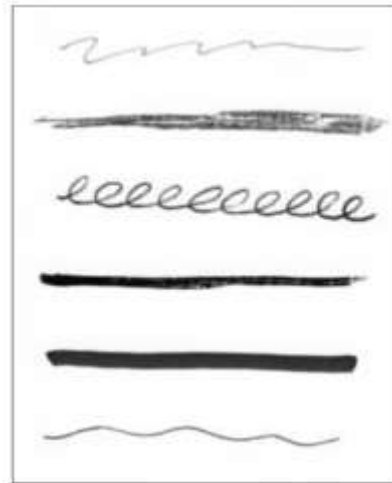
2.1.2. Elemen Desain

Landa (2011) mengatakan untuk merancang sebuah desain diperlukan elemen-elemen visual yang mendukung proses perancangan desain tersebut. Elemen dalam desain dibagi menjadi beberapa bagian dasar sebagai peranan penting dalam merancang sebuah desain.

2.1.2.1. Garis (*Line*)

Dalam Landa (2011) berpendapat bahwa garis merupakan bagian dasar dari elemen desain. Garis terbentuk atas titik-titik hitam yang berkesinambungan yang pada akhirnya membentuk sebuah garis. Garis merupakan peranan penting dalam sebuah desain, kini garis berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan visual yang ingin disampaikan kepada target *audience*. Dalam hal desain, garis juga dapat

mempengaruhi karakter dari visual desain yang dibuat. Selain itu garis juga dapat membentuk suatu bentuk dan juga objek.



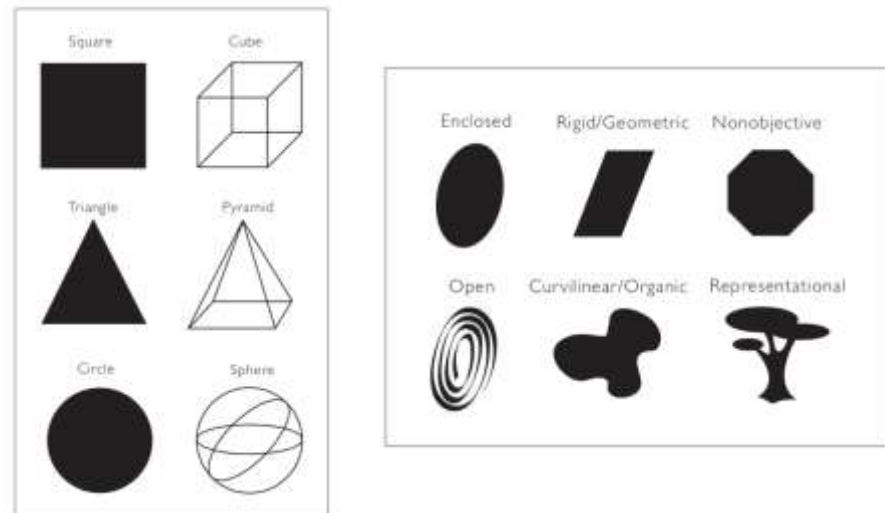
Gambar 2. 1. Garis
(Landa, 2011)

Garis dapat berbentuk lurus (*straight*) dan lengkung (*curve*). Karakter yang didapatkan dari garis dapat berupa dari garis yang tipis (*thin*) hingga garis yang tebal (*bold*). Oleh sebab itu dalam suatu visual desain garis banyak digunakan dan menjadi peranan penting dalam penyampaian pesan dan juga karakter.

2.1.2.2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah elemen yang memiliki dua dimensi yaitu panjang dan juga lebar. Kesatuan dari panjang dan lebar ini dapat mewujudkan suatu bentuk melalui ukurannya. Bentuk ini sendiri memiliki dua jenis yaitu bentuk geometris dan non-geometris. Bentuk geometris merupakan bentuk yang masih dapat diukur dengan hitungan logis dan matematika karena masih menghasilkan bentuk yang seimbang (Landa, 2011).

Namun bentuk non-geometris lebih sulit untuk dihitung karena pada umumnya menghasilkan bentuk yang lebih bebas dan juga tidak kaku.



Gambar 2.2. Bentuk
(Landa, 2011)

Bentuk juga memiliki beberapa jenis seperti *rectilinear*, *curvilinear*, *irregular*, *accidental* dan *non-objective or non-representational shape*. *Rectilinear shape* merupakan bentuk yang terdiri atas sudut dan garis, *curvilinear shape* adalah bentuk yang memiliki unsur garis yang dominan dan *irregular shape* adalah bentuk gabungan antara garis lurus dan juga lengkung. Selain itu *accidental shape* yang berarti bentuk yang tidak sengaja atau tidak direncanakan dan yang terakhir adalah bentuk yang ditemukan namun tidak diketahui asalnya (Landa, 2011).

2.1.2.3. Figur (*Figure*)

Figur adalah landasan atau dasar yang terdapat dalam elemen desain. Figur atau biasa disebut dengan dasar ini umumnya dikatakan sebagai ruang positif dan negatif dalam sebuah karya desain. Figur digunakan untuk visual konten agar desain menjadi lebih menarik. (Landa, 2011)



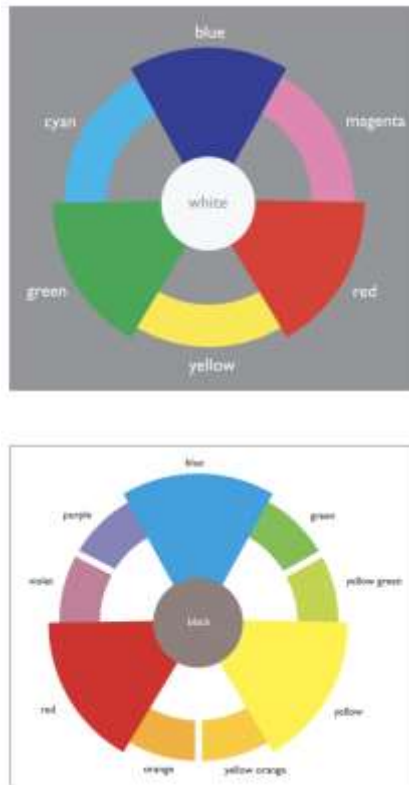
Gambar 2. 3. Figur
(Landa, 2011)

Figur pada umumnya berbentuk 2 dimensi seperti sebuah dasar. Dalam proses perancangan sebuah desain, seorang desainer perlu memperhatikan komposisi dan kesatuan yang dapat membentuk sebuah figur yang didukung dengan elemen-elemen desain yang mendukung.

2.1.2.4. Warna (*Color*)

Menurut Landa (2011), warna adalah salah satu peranan penting yang dapat mempengaruhi karakter dan identitas suatu karya desain. Warna dapat mempengaruhi psikologis target *audience* yang dituju. Selain itu warna juga memiliki arti yang kuat masing-masing. Perbedaan warna mempengaruhi pesan yang ingin disampaikan. Warna terdiri atas dua

bagian yaitu RGB dan CMYK. Dalam media digital, desainer dapat mengolah dan mendapatkan berbagai macam warna yang diinginkan karena dalam digital warna dapat dicampur dengan warna lain.



Gambar 2. 4. Warna
(Landa, 2011)

Warna primer adalah warna pokok yang tidak dapat dicampur dengan warna lain. Warna primer terdiri atas merah, biru dan kuning. Selain itu warna yang dihasilkan dari campuran warna primer, yaitu adalah warna sekunder. Sedangkan warna tersier yaitu adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna primer dan sekunder. Selain itu ada yang biasa disebut dengan pertimbangan teknis seperti warna perak dan emas.

Kedua warna ini umumnya digunakan untuk mendesain suatu karya dengan gaya yang elegan dan juga modern. Oleh sebab itu warna perak dan emas ini juga memiliki peranan penting dalam dunia desain.

2.1.2.5. Tekstur

Supriyono (2010), mengatakan bahwa tekstur adalah lapisan terluar dari suatu objek yang dapat kita rasakan dan sentuh. Pada umumnya tekstur ini digunakan sebagai desain tradisional maupun desain digital. Dari segi tradisional, tekstur sering digunakan oleh pelukis untuk mempertajam kesan yang ingin disampaikan. Namun dalam media digital tekstur juga dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai nilai tambah desain.

2.1.3. Grid

Menurut Ambrose dan Harris (2011) mengatakan bahwa *grid* merupakan bagian dalam desain yang dimanfaatkan sebagai panduan dalam menentukan komposisi dan juga letak visual pada desain yang dirancang. *Grid* juga merupakan struktur dasar yang digunakan dalam pembuatan komposisi dalam *layout*. *Grid* juga memiliki dua jenis yaitu simetris dan asimetris.

2.1.3.1. Symmetrical Grid

Symmetrical Grid adalah pembagian kolom dan juga baris dalam suatu desain dengan komposisi yang seimbang dan juga sama. Pada umumnya pembagian halaman menghasilkan hasil yang sama.

2.1.3.2. Asymmetrical Grid

Berbeda dengan *symmetrical grid*, dalam aturan *asymmetrical grid* pembagian antar kolom serta baris dan juga ruang tidak seimbang dan tidak sama rata.

2.1.3.3. Struktur Dasar Grid

1. Manuskrip

Manuskrip merupakan salah satu struktur grid yang cukup sederhana. Umumnya struktur dasar grid ini digunakan untuk pembuatan buku maupun esai dengan tujuan menonjolkan teks pada konten yang dirancang. Selain itu dalam grid ini margin yang digunakan juga memiliki komposisi yang stabil dan tidak sempit.

2. Multikolom Grid

Berbeda dengan manuskrip, struktur dasar grid multikolom ini pada umumnya digunakan untuk mengatur komposisi dan juga tampilan pada halaman yang menggunakan beberapa elemen desain. Dalam struktur dasar grid ini digunakan beberapa kolom sebagai panduan dalam penempatan teks dan juga elemen desain didalamnya. Multikolom grid ini banyak digunakan dalam media seperti buku, majalah dan juga yang lainnya.

3. Modular Grid

Struktur dasar grid yang selanjutnya adalah modular grid. Modular grid merupakan grid yang memiliki ruang untuk penempatan elemen desain seperti teks dan juga ilustrasi. Modular grid ini juga dapat

mengatur komposisi informasi dan konten karena struktur dari modular ini sendiri adalah kombinasi kolom vertikal dan juga horizontal. Oleh sebab itu penempatan informasi konten serta elemen grafis dapat diletakan secara lebih bebas dan tidak kaku.

4. Hierarki

Hierarki juga merupakan salah satu struktur dasar grid yang digunakan dalam pengaturan komposisi. Struktur dasar grid ini memiliki tingkat konsistensi yang rendah. Namun grid ini merupakan grid yang organis sehingga dapat digunakan sebagai acuan dan juga patokan dalam sebuah perancangan.

5. *Baseline Grid*

Baseline grid merupakan dasar grid yang digunakan untuk penentuan ukuran dan juga komposisi yang berkaitan dengan teks. Struktur dasar grid ini dapat terbentuk menggunakan ukuran dari baseline typeface yang akan digunakan dalam perancangan. Hal ini digunakan untuk menentukan ukuran dasar dalam menyusun barisan teks.

6. *Compound Grid*

Dasar struktur grid yang terakhir adalah compound grid. Grid ini kerap digunakan dalam pengaturan komposisi dalam layout. Dalam grid ini terdapat penggabungan struktur dalam grid dengan tujuan menghasilkan komposisi yang stabil dan juga terorganisir.

2.1.4. *Layout*

Menurut Ambrose & Harris (2011) *layout* adalah bagian dalam desain berupa ruang yang digunakan untuk penempatan elemen desain visual untuk menyampaikan informasi atau pesan yang ingin disampaikan secara teratur dan rapi melalui media yang digunakan.

2.1.4.1. *Penggunaan layout*

1. *Scale*

Scale merupakan panduan skala yang dimanfaatkan untuk penempatan suatu elemen desain seperti gambar maupun tulisan. Pada umumnya, penggunaan scale digunakan dalam penerapan desain melalui media, salah satunya adalah media cetak.

2. *Orientation*

Orientation adalah berbagai penerapan posisi pada elemen desain seperti posisi *horizontal* dan juga *vertical*. Hal ini digunakan untuk meningkatkan daya tarik kepada pembaca dalam membaca pesan yang ingin disampaikan.

3. *Dividing the page*

Dalam tahapan ini, metode *dividing the page* digunakan untuk menerapkan elemen desain berupa tulisan maupun gambar pada media cetak seperti katalog. Metode ini juga mempengaruhi cara pembaca dalam membaca informasi sesuai dengan arah yang digunakan.

4. *Structure / Unstructure*

Dengan menggunakan metode ini, desainer memiliki peran dalam mempengaruhi cara pembaca dalam menangkap informasi yang disampaikan. Dalam hal ini desainer dapat melakukan penempatan elemen visual sesuai dengan konsep yang ingin ditunjukkan.

2.1.5. Ilustrasi

Menurut Wigan (2008) mengatakan bahwa ilustrasi merupakan sebuah objek yang digunakan untuk mendukung suatu elemen dalam menciptakan sebuah visual. Selain itu ilustrasi juga digunakan untuk memperjelas inti pesan yang disampaikan melalui teks. Male (2017) juga menambahkan ilustrasi ini sendiri juga digunakan sebagai sebuah panduan dalam menyampaikan suatu ide maupun informasi. Ilustrasi ini juga dapat memberikan kesan terhadap pembaca yang dapat mempengaruhi pola pikir dan juga imajinasi.

2.1.6. Fotografi

Menurut Dharsito (2015), menjelaskan bahwa fotografi terdiri atas dua kata yaitu *Fos* yang berarti cahaya dan *Grafi* yang berarti gambar. Dengan kata lain, fotografi merupakan suatu proses yang menghasilkan gambar dan cahaya.

2.1.6.1. *Food photography*

Food photography adalah proses fotografi yang dilakukan untuk produk makanan atau minuman. Cara pengambilan foto yang digunakan dalam *food photography* ini pada umumnya tidak berbeda dengan teknik pengambilan foto pada umumnya. Dalam pengambilan foto untuk produk makanan dibutuhkan penggunaan properti yang mendukung untuk

meningkatkan nilai estetis serta nilai visual dipadukan dengan pengaturan ISO, frekuensi dan pengaturan cahaya (Young, 2011).

2.1.6.2. Teknik Fotografi

Sudarma (2014) mengatakan dalam proses untuk fotografi, dibutuhkan beberapa teknik fotografi yang harus diterapkan dengan tujuan menghasilkan hasil foto yang baik seperti berikut (hlm. 33-35):

1. *Zooming*

Teknik *zooming* merupakan teknik pengambilan gambar atau objek utama dalam sebuah situasi dengan tujuan menonjolkan objek utama sebagai pusat perhatian dari foto tersebut.

2. *Silhouette*

Teknik *silhouette* adalah teknik foto yang menghasilkan suatu foto berupa bayangan hitam. Objek dalam foto pada umumnya sejajar menutupi cahaya. Hal ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan bayangan dari objek yang menutupi cahaya tersebut.

3. *Freezing*

Teknik ini merupakan teknik yang digunakan untuk menangkap suatu objek yang sedang bergerak dengan cepat. Hasil dari teknik ini menimbulkan objek utama yang seakan-akan berhenti diikuti dengan latar tempat dari situasi objek utama yang kabur.

2.1.7. Tipografi

Lupton (2010), mengatakan bahwa tipografi merupakan bagian dalam desain yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui visual yang berupa tulisan atau biasa disebut dengan *Typeface*. Oleh karena itu untuk memahami tipografi, desainer perlu mengetahui dan mengenal bagian penting dalam anatomi huruf dalam tipografi.



Gambar 2. 5. Anatomi Huruf
(Elements typography fundamentals, 2012)

Typeface dalam dunia desain dibedakan menjadi dua jenis, yaitu adalah serif dan juga sans serif. Perbedaan antara kedua jenis ini yaitu adalah serif merupakan tipografi yang memiliki bagian tambahan pada awal dan akhir huruf, sedangkan sans serif adalah huruf tanpa adanya bagian detail tambahan pada awal dan akhir huruf.

2.1.8. Warna

Menurut Morioka & Adams (2006) warna memiliki makna dan juga arti yang berbeda pada masing-masing budaya. Hal ini menjelaskan bahwa makna warna pada satu budaya dapat memiliki makna positif dan juga negatif dengan budaya lainnya. Warna merah dipercaya memiliki makna yang kuat serta memiliki mengandung unsur api, keberanian dan kekayaan. Namun pada budaya Tionghoa sendiri, warna merah memiliki makna kebudayaan dan juga kehangatan yang digunakan sebagai kegiatan kultural dan juga perayaan seperti tahun baru, pernikahan, pemakaman dan juga yang lainnya.



Gambar 2. 6. Warna merah

(Morioka & Adams, 2006, hlm.26)

Setelah warna merah, adapula warna selanjutnya yaitu adalah warna kuning. Warna kuning merupakan warna yang mudah menarik perhatian, ceria dan juga cerah. Warna kuning ini sendiri juga memiliki beberapa makna yang berbeda dengan beberapa budaya. Dalam budaya negara Jepang warna kuning

merupakan simbolisasi sosok berani, melainkan dalam budaya perancis warna kuning melambangkan sosok iri hati.



Gambar 2. 7. Warna kuning
(Morioka & Adams, 2006, hlm.26)

Selanjutnya adalah warna biru. Warna biru memiliki beberapa makna positif dan juga negatif. Biru dapat melambangkan keadilan, kenyamanan, kesetiaan, kesehatan dan juga kemaskulinan. Namun warna biru juga dapat mencerminkan sosok depresi.



Gambar 2. 8. Warna biru
(Morioka & Adams, 2006, hlm.26)

Berikutnya merupakan warna hijau. Warna hijau pada umumnya dilambangkan alami dan juga asri. Selain itu warna ini juga merupakan warna yang mengandung unsur ekologi dan juga lingkungan. Pada budaya barat, warna

hijau merupakan simbol kesegaran, dan juga natal. Namun untuk budaya Timur Tengah sendiri, warna ini berhubungan dengan kesuburan perjalanan dan juga awal yang baru.



Gambar 2. 9. Warna hijau
(Morioka & Adams, 2006, hlm.28)

Selanjutnya merupakan warna coklat. Warna coklat memiliki makna unsur tradisional dan juga memberikan kesan *old*. Selain itu warna coklat ini sendiri dapat memberikan kesan membumi dan juga hal yang berkaitan dengan sejarah.

2.2. Media

Menurut Nova (2009), media merupakan sebuah sarana yang digunakan sebagai pengantar ide dan juga gagasan yang ingin disampaikan. Dalam penerapannya, media yang digunakan untuk menyampaikan pesan sangat luas seiring dengan berkembangnya teknologi. Pada umumnya media yang digunakan adalah seperti televisi, radio, poster, surat kabar, majalah dan lain-lain.

2.2.1. Informasi

Informasi adalah suatu data yang dapat memberikan pesan dan juga nilai kepada penerimanya. Hal ini diberikan untuk mengurangi keraguan melainkan memberikan kepastian mengenai suatu hal dalam keadaan tertentu bagi penerimanya. Informasi ini dapat diberikan melalui banyak media seperti buku, televisi, radio dan juga yang lainnya (Anggraeni, 2017).

2.2.2. Media Informasi

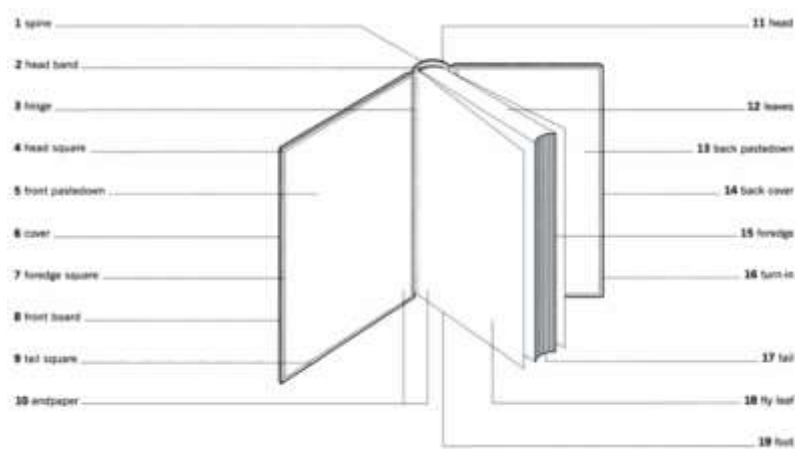
Widjajanto (2013) mengatakan bahwa media informasi merupakan sarana media yang umumnya digunakan untuk menyampaikan suatu pesan melalui visual maupun tulisan. Dalam dunia desain, media informasi yang kerap digunakan oleh para desainer adalah berupa buku, *website*, *banner*, aplikasi dan masih banyak lagi media lainnya.

2.3. Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan kumpulan lembaran kertas berupa cetakan maupun jilidan yang digunakan sebagai media dalam menyampaikan informasi kepada pembacanya dan dapat diakses kapanpun tanpa batas ruang dan juga waktu. Selain itu buku juga dikatakan sebagai media tertua yang digunakan untuk menyimpan dan menyampaikan informasi, pengetahuan maupun dokumentasi. Kata "*book*", yang merupakan bahasa inggris dari kata buku merupakan pohon yang digunakan sebagai alat papan tulis pada zaman dahulu.

2.3.1. Anatomi Buku

Lupton (2008) mengatakan bahwa anatomi dalam buku dibagi menjadi beberapa bagian. Bagian- bagian tersebut yakni bagian awal, tengah dan juga akhir. Pada umumnya pada bagian awal terdapat sampul buku, judul buku, *copyright*, daftar isi dan juga yang lainnya.



Gambar 2. 10. Anatomi buku

(Haslam, 2006, hlm.20)

Pada bagian tengah berisi isi dari konten-konten dalam buku tersebut meliputi margin, nomor halaman, teks dan juga gambar. Selanjutnya adalah bagian akhir buku yang merupakan halaman penutup dari buku. Namun dalam buku novel pada umumnya terdapat *synopsis* maupun ringkasan cerita dari isi konten.

2.3.2. Format Buku

Haslam (2006) mengatakan bahwa sebuah buku terdiri atas 3 jenis format. Hal ini perlu dijelaskan karena banyaknya persepsi mengatakan bahwa format buku identik dengan ukuran buku. Sedangkan dalam buku terdapat format *portrait*, *landscape* dan juga *square* (hlm.30).

2.3.3. Fungsi Buku

Buku merupakan media komunikasi yang pada umumnya digunakan dalam dunia pendidikan maupun lainnya. Selain itu buku juga mudah untuk diakses tanpa dibatasi oleh apapun. Menurut Haslam (2006), buku juga berfungsi sebagai media untuk menyimpan ilmu pengetahuan dengan jangka waktu yang panjang (hlm. 6).

2.3.4. Aspek Buku

Menurut Suwarno (2011), buku memiliki beberapa aspek didalamnya meliputi aspek karya, informasi dan juga pengetahuan. Aspek karya merupakan buku yang dibuat oleh seseorang atau lembaga tertentu. Pada umumnya konten yang terdapat dalam buku ini berupa gagasan yang disampaikan oleh penulis. Selanjutnya aspek informasi berisi informasi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca. Penggunaan bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan target pembaca dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dibaca. Aspek buku yang terakhir adalah aspek pengetahuan. Dalam aspek ini pada umumnya berisi mengenai informasi intelektual pengetahuan yang ingin diberikan dan disampaikan kepada pembaca (hlm.53-54).

2.3.5. *Storytelling*

Menurut Miller, E. (2011), *storytelling* merupakan sebuah penyampaian informasi dan juga konten dengan cara komunikasi berupa bercerita. Kata “cerita” dikatakan sebagai suatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan kata “bercerita” adalah penyampaian komunikasi informasi cerita tersebut.

2.3.6. Interaktivitas

Menurut William, Rice dan Rogers (dalam Jancowski & Hanssen, 1996), interaktivitas merupakan kegiatan yang digunakan dalam suatu sarana informasi untuk meningkatkan interaksi dengan pengguna. Interaktif sendiri juga dibagi menjadi beberapa tingkatan seperti interaktifitas tinggi, interaktif rendah dan interaktif melalui media.

2.3.7. Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan buku yang memiliki fitur interaksi dengan penggunanya. Pada umumnya buku interaktif merupakan buku bersifat inovasi. Buku interaktif dikatakan sebagai inovasi karena seiring dengan berjalannya perkembangan zaman, interaktif dapat meningkatkan kualitas dan membuat buku menjadi lebih menarik. Lynch-Brown & Tomlison (2014) juga mengatakan bahwa buku interaktif pada umumnya memancing pembaca berpartisipasi untuk melakukan aksi seperti menekan objek dalam halaman buku dan sebagainya.

2.3.8. Buku Digital

Menurut Oxford *Dictionaries*, buku digital merupakan buku cetak versi digital maupun elektronik. Seiring dengan perkembangan teknologi, buku digital juga bermanfaat dalam keadaan sehari-hari. Buku digital juga cenderung lebih praktis dan dapat diakses dengan mudah. Buku digital juga dapat diakses melalui komputer dan juga perangkat genggam seperti *mobile phone*.

2.4. Kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kuliner merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan masak-memasak. Kuliner dapat berupa makanan hingga minuman. Hingga kini kuliner tidak dapat dilepas dari kehidupan sehari-hari karena kuliner merupakan asupan makanan dan minuman yang selalu dibutuhkan setiap hari.

Kuliner memiliki peranan penting dalam aspek objek wisata. Hal ini didukung dengan salah satu tujuan wisatawan yaitu ingin mencoba kuliner khas dari suatu objek wisata yang dikunjungi. Oleh sebab itu kuliner dapat mempengaruhi banyaknya wisatawan yang berkunjung.

2.4.1. Pecinan Glodok

Diwangkara selaku *Tour guide* dari Pecinan Glodok mengatakan bahwa awal mula Pecinan Glodok adalah pemukiman dan juga tempat terisolasinya masyarakat kaum Tionghoa yang mengunjungi Batavia pada masa kolonial Belanda. Kawasan ini mayoritas dipenuhi oleh masyarakat Tionghoa pada saat itu. Saat ini Pecinan Glodok menjadi *Chinatown* di Kota Jakarta.

Pecinan Glodok merupakan salah satu objek wisata yang terkenal di Jakarta, selain memiliki sejarah dan juga nilai budaya yang tinggi dan kental, tempat ini juga memiliki kuliner dari berbagai budaya yang sudah berakulturasi khususnya yaitu budaya Tionghoa.

2.4.2. Kuliner Khas Pecinan Glodok

Kuliner merupakan salah satu aspek budaya yang terkenal di Pecinan Glodok, berbagai ragam makanan dan juga minuman legendaris dan khas khususnya etnis Tionghoa. Walaupun banyak makanan Non-halal, di tempat ini juga dikelilingi oleh pedagang makanan halal karena kebudayaan di Pecinan Glodok sudah berakulturasi dengan budaya Indonesia. Kuliner yang ditawarkan meliputi makanan, minuman hingga kudapan dan manisan yang cukup lengkap.

2.4.2.1. Pi-Oh

Menurut Amadea (2019) pi-oh adalah makanan khas Tionghoa yang jarang ditemukan di pasat tradisional lainnya selain di Pecinan Glodok. Makanan ini dapat ditemukan di sepanjang jalan gang Gloria. Pi-oh terbuat dari bahan daging yang dicampuri dengan kaldu bulus. Pada umumnya rasa dan tekstur dari pi-oh ini menyerupai daging ayam. Namun beberapa pengunjung lebih menyukai bagian dari sirip dan juga telapak kaki.



Gambar 2. 11. Pi-Oh

(<https://www.instagram.com/p/Bok35QllovA/?igshid=1pyovliivkb2c>)

Pi-oh ini pada umumnya disajikan bersama dengan nasi dan juga cakwe. Pi-oh tauco dibuat menggunakan tauco yang merupakan hasil

fermentasi kacang kedelai, sedangkan pi-oh tim dibuat tanpa tauco dan menggunakan kuah yang bening. Pada umumnya kuah pi-oh juga menggunakan arak merah untuk menambahkan rasa nikmat yang khas. Pi-oh ini juga bermanfaat untuk mengencangkan kulit dan payudara.

2.4.2.2. Sekba

Sekba adalah makanan yang sangat disukai oleh masyarakat khas Tionghoa. Pada umumnya sekba dijual oleh pedagang kaki lima di Pecinan Glodok dengan menggunakan panci besar. Di dalam panci besar kita dapat melihat berbagai ragam jeroan sekba seperti bagian dalam perut hingga jantung besar babi. Makanan ini dihidangkan dengan berbagai macam jenis. Berbeagai jenis sekba meliputi sekba dengan bumbu bawang putih, sekba bawang merah dan juga sekba tauco.



Gambar 2. 12. Sekba

(<https://www.instagram.com/p/BW-PCKyAD7G/?igshid=19tng25ll10fe>)

Amadea (2019), mengatakan Sekba dijual dengan kisaran harga dua puluh ribu tanpa nasi untuk satu porsinya. Makanan ini dapat ditemukan di salah satu gang di Pecinan Glodok yaitu adalah Gang Gloria.

2.4.2.3. Kuo Tie

Kuo Tie adalah makanan tradisional khas China. Makanan merupakan hidangan seperti dimsum yang diisi dengan daging cincang, pada umumnya menggunakan daging babi. Namun ada juga kuo tie yang berisi udang, daging cincang, bawang, kucai dan yang lainnya. Kulit kuo tie ini dibuat menggunakan tepung terigu yang sudah dihaluskan dan diberikan bumbu. Penyajian kuo tie ini yaitu dengan di panggang dan di goreng.



Gambar 2. 13.Kuo Tie

<https://www.santong68.com/gallery/2018/5/14/eerapzf4mihhgzy3cdgm6j2xqtowh9>

Amadea (2019), menyatakan makanan banyak ditemukan di Pecinan Glodok. Di Pecinan Glodok terdapat dua kuo tie yang sangat terkenal, yang pertama adalah kue tie akin dan yang kedua adalah kuo tie santong 68. Kedua tempat tersebut sudah menjadi tempat favorit wisatawan ketika ingin menyantap makanan ini. Unikya, pembuatan

makanan ini dari bahan dasar hingga adonan dan kulit dibuat dan diolah langsung oleh penjualnya.

2.4.2.4. Kedai Tak Kie

Menurut Amadea (2019) menyatakan bahwa kedai makanan ini merupakan tempat legendaris kuliner tradisional Pecinan Glodok. Pendiri dari tempat makan ini adalah seorang perantau dari Tiongkok yang bernama Liong Kwie Tjong. Awalnya tempat ini hanya sekedar warung kopi di daerah pecinan.



Gambar 2. 14. Kedai Tak Kie
(Tahniah, 2019)

Kedai Tak Kie sudah tidak diragukan lagi kisah sejarahnya yang sudah menjadi legendaris. Selain menyediakan kopi, kedai ini juga menyediakan makanan andalannya yaitu adalah bakmi pangsit dan juga

nasi campur. Nasi campur yang disajikan berbeda dengan nasi campur sekitar karena di kedai Tak Kie ini menggunakan lidah babi.

2.4.2.5. Mipan

Amadea (2019), mengatakan mipan adalah kudapan yang mungkin jarang dikenal oleh banyak kalangan. Kudapan ini memang sudah sulit untuk ditemukan, namun dapat kita dapat mendapatkannya di Pecinan Glodok, tepatnya di salah satu gang yang bernama petak Sembilan.



Gambar 2. 15. Mipan

(https://www.instagram.com/p/BkocKxnAk_b/?igshid=1i6eds91sucyk)

Mipan dibuat menggunakan tepung beras sebagai bahan dasar dan juga air khi (abu batang padi). Makanan ini disajikan dengan gula aren yang sudah diracik dan dilengkapi dengan sentuhan minyak dan juga

bawang putih yang sudah dihaluskan. Kudapan ini juga umumnya dijual dengan cara dipikul ke beberapa tempat.

2.4.2.6. Rujak Shanghai

Kuliner langka ini merupakan salah satu makanan unik di Pecinan Glodok. Rujak shanghai berbeda dengan rujak pada umumnya, makanan ini menggunakan sayuran-sayuran rebus seperti kangkong, timun dan juga lobak. Selain itu, rujak ini juga dilengkapi dengan ciri khasnya yaitu adalah juhi dan ubur-ubur dengan tekstur yang kenyal dilengkapi dengan aig bawang putih, kecap asin, kacang dan saus asam manis.



Gambar 2. 16. Rujak Shanghai

(https://www.instagram.com/p/BsKNg1SA_Wp/?igshid=1oj4rm05cikfa)

Di Pecinan Glodok, rujak shanghai yang sudah melegenda dan menjadi andalan adalah rujak shanghai Encim. Tempat ini dapat

ditemukan di dekat dengan gang Gloria. Harga dari makanan ini juga tidak terlalu mahal dan terjangkau (Caesarlita, 2013).

2.4.2.7. Cempedak Goreng Cik Lina

Setya (2019), mengatakan bahwa cempedak goreng ini merupakan kudapan yang sederhana namun sudah melegenda. Kudapan ini banyak dijual di sepanjang jalan di Pecinan Glodok, namun ada satu tempat cempedak goreng yang menjadi tempat favorit warga sekitar yaitu adalah cempedak goreng Cik Lina. Cempedak goreng Cik lina menggunakan cempedak yang sangat matang berwarna oranye dimana pada umumnya pedagang lain hanya menggunakan cempedak kuning. Pembuatan makanan ini juga cukup sederhana dengan menggunakan tepung terigu yang lalu digoreng.



Gambar 2. 17. Cempedak Goreng

(<https://www.instagram.com/p/BtbOLdBDxjp/?igshid=g2q96zeqn99d>)

Cempedak goreng Cik Lina ini juga dapat dinikmati dengan gula aren yang manis sebagai pelengkap rasa. Selain rasanya yang gurih,

cempedak goreng Cik Lina ini juga disukai karena memiliki ukuran yang besar dengan rasa yang memuaskan.

2.4.2.8. Permen dan Manisan Khas Tionghoa

Selain memiliki etnis Tionghoa yang kental di budaya dan juga kuliner, Pecinan Glodok juga mempunyai berbagai ragam hidangan permen dan juga manisan khas Tionghoa yang sudah jarang ditemukan dan dijual di pasar tradisional lain pada umumnya. Penjual permen dan juga manisan ini berlokasi di selasar jalan Pancoran.



Gambar 2. 18. Manisan
(Dokumen pribadi, 2019)

Setya (2019) juga mengatakan permen dan manisan yang dijual disini terdiri atas permen dan manisan yang bermerek hingga tidak memiliki merek. Selain itu para pengunjung juga boleh mencicipi terlebih dahulu permen atau manisan sebelum menentukan yang akan di beli.